OBSCURE SPANISH PC MANUAL COVER (SADDLE STITCHED)

115 (0 / -1)

115 (0 / -1)

180 (0 / -1)

All dimensions are in mm

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Lea atentamente estas advertencias antes de utilizar el vídeo juego o dejar que sea utilizado por menores.

Algunas personas pueden sufrir ataques epilépticos que pueden acarrear pérdidas de conocimiento, especialmente en presencia de ciertos tipos de estimulaciones luminosas fuertes, de sucesiones rápidas de imágenes, de repeticiones de figuras geométricas, de destellos o de explosiones. Estas personas se exponen a sufrir ataques del mismo tipo mientras utilizan ciertos vídeo juegos que contienen tales simulaciones, incluso aunque no tengan antecedentes familiares al respecto ni hayan sufrido ataques epilépticos con anterioridad. Si usted u otro miembro de su familia ha presentado alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdidas de conocimiento) en presencia de estímulos luminosos, por favor consulte a su médico antes de utilizar el vídeo juego. Se aconseja a los padres que estén pendientes de los menores durante el uso de vídeo juegos. Si se presenta alguno de los siguientes síntomas, interrumpa el juego inmediatamente y consulte a su médico: vértigo, problemas de visión, contracción de las pupilas o de los músculos, problemas de orientación, movimientos involuntarios, convulsiones, pérdida momentánea de conocimiento.

Precauciones generales para el uso de vídeo juegos

- Situarse a una distancia adecuada de la pantalla del televisor, tan lejos como lo permita el cable de conexión.
- Utilizar preferentemente una pantalla de tamaño pequeño para los vídeo juegos.
- No jugar cuando se está cansado o con falta de sueño.
- Asegurarse de jugar en una habitación bien iluminada.
- Mientras se está utilizando el vídeo juego, es conveniente hacer pausas de entre 10 y 15 minutos cada hora.

Pirateo informático

Toda reproducción no autorizada, total o parcial, de este producto o de las marcas depositadas, constituye un delito. El PIRATEO perjudica tanto a los consumidores, como a los desarrolladores, editores y distribuidores legítimos de este producto. Si cree que el producto que tiene en sus mandos pueda tratarse de una copia ilegal o si posee información sobre productos pirateados, por favor, por favor notifíquelo a nuestro Servicio al Consumidor.

ObsCure

I - INTRODUCCIÓN ---------- P. 4
II - INICIO DE LA PARTIDA ---------- P. 5
1 - Configuración mínima.
2 - Instalación de DirectX™.
3 - Instalación de Obscure.
4 - Selección de idioma.
5 - Desinstalación de Obscure.
III - MENÚ PRINCIPAL ---------- P. 6
IV - CONFIGURACIÓN DEL TECLADO ---------- P. 8
V - OBJETIVOS, PELEAS, MUERTES ---------- P. 9
1 - Objetivos
2 - Peleas
3 - Muertes
VI - JUGAR UNA PARTIDA: FUNCIONES PRINCIPALES -- P. 10
1 - Movimiento de los personajes
2 - Peleas contra criaturas
3 - Aptitudes especiales
4 - Uso de objetos
5 - Selección de compañeros
VII - COMPAÑEROS DE EQUIPO ---------- P. 12
1 - Regla general
2 - Comportamiento del compañero de equipo
VIII - MENÚ DOCUMENTOS ---------- P. 13
1 - Ficha Planos
2 - Ficha Personaje
3 - Ficha Documentos
IX - ARMAS ---------- P. 15
1 - Inventario de armas
2 - Familia de armas
3 - Combinaciones
X - OBJETOS ---------- P. 17
1 - Inventario de objetos
2 - Familia de objetos
XI - GUARDAR Y CARGAR ---------- P. 18
1 - Guardar la partida
2 - Cargar una partida nueva
XII - MODO COOPERATIVO – 2 JUGADORES ------- P. 18
XIII - PERSONAJES ---------- P. 19
XIV - CRÉDITOS ---------- P. 22
GARANTÍA / SERVICIO AL CONSUMIDOR ------ P. 25

I – INTRODUCCIÓN

Hace unos años comenzaron a ocurrir hechos extraños en el hasta entonces tranquilo instituto de Leafmore High. Se dice que algunos alumnos escucharon horribles gritos y se habla de misteriosas desapariciones.
Debido a la desaparición de uno de sus amigos, un grupo de estudiantes decide comenzar a investigar por sí mismos estos preocupantes sucesos. Una tarde después de clase se encierran en el instituto, decididos a descubrir qué se esconde detrás de lo aparentemente normal. Recorriendo largos pasillos y oscuros vestíbulos, Shannon, Kenny, Ashley, Stan y Josh llegarán a comprender por qué su instituto se ha transformado en un lugar tan terrible, al mismo tiempo que intentan sobrevivir.

ObsCure

II – INICIO DE LA PARTIDA

1 – Configuración mínima

Windows 98 / Windows Millenium / Windows 2000 / Windows XP
Pentium III 1 Ghz
256 MB RAM
Tarjeta 3D con 32 Mb de RAM compatible con DirectX 8.1
Tarjeta de sonido Windows compatible con DirectX 8.1
Espacio libre necesario: 4.0 Go

2 – Instalación de DirectX™

Si tienes una versión anterior a DirectX™ 9.0b, durante la instalación aparecerá una ventana donde podrás instalar DirectX™ 9.0b directamente.

3 – Instalación de Obscure.

1/ Introduce el DVD de Obscure en la unidad de DVD-ROM.
2/ Si tu ordenador tiene activada la opción de Ejecución Automática, aparecerá la pantalla de comienzo.

Nota: Si no sucede nada, lo más probable es que la opción de ejecución automática esté desactivada. En ese caso, haz doble clc en el archivo « setup.exe » del DVD-ROM para instalar el juego.
3/ Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla para instalar el juego.

4 – Selección de idioma

Obscure se instala automáticamente en el idioma que se hubiera definido durante la instalación.

5 – Desinstalación de Obscure.

Para desinstalar Obscure haz clic en el menú de INICIO y pasa a la carpeta de Obscure. Selecciona el acceso directo "desinstalar Obscure" y sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla. También puedes desinstalar el juego usando la opción « Agregar/Eliminar programas» del panel de control de Windows.

III – MENÚ PRINCIPAL

¡ATENCIÓN! Los controles que se explican aquí son los recomendados por defecto. No obstante, puedes configurarlos a tu gusto en el apartado de "Opciones" del menú de Obscure.

En los menús:

- [ARRIBA], [ABAJO], [DERECHA], [IZQUIERDA] permiten seleccionar una línea.
- [INTRO] confirma la selección.
- [ESC] hace volver al menú anterior.

1 – Partida nueva

Para comenzar una partida nueva.

Antes de empezar, una pantalla nueva te pide que selecciones el nivel de dificultad: fácil o normal. El modo difícil, sombreado en gris, sólo se puede activar una vez que se haya terminado el juego en alguno de los otros modos.

2 – Cargar una partida

Para continuar una partida previamente guardada.

3 – Opciones

Para modificar determinados parámetros del juego:

a - Parámetros de vídeo

Utiliza esta opción para ajustar los parámetros de contraste de luz, para conseguir la posición más cómoda en el monitor. No debes poder distinguir nada situado a la izquierda de la línea roja en el panel de luz.

ObsCure

b - Subtítulos

Activa o desactiva la función de subtítulos.

c - Configuración del modo de controles

Muestra el menú de configuración por defecto (tal y como se explica aquí). Recuerda que puedes establecer tus propios modos de control. Tus nuevos ajustes quedarán guardados automáticamente cuando los confirmes al salir de este menú.

d - Aplicar cambios y salir

Confirma los cambios y regresa al menú principal.

AVISO: los nuevos parámetros sólo se guardarán y se conservarán para las próximas partidas, después de haber guardado la partida. Los parámetros sólo se cargarán al encender de nuevo el juego.

4 – Bonus

a - Música

Te permite escuchar la banda sonora original extraída del juego Obscure, progresivamente audible conforme avanzas en el juego.

b - Extra

Contiene más sorpresas para aquellos que logren jugar hasta el final.

c - Trailer

Inicia el trailer de Obscure.

d - Créditos

IV – CONFIGURACIÓN DEL TECLADO

¡Atención! Los controles que se explican aquí son los recomendados por defecto.

Inventario de objetos	[Q]
Inventario de armas	[E]
Linterna, modo «destello»	[CONTROL DERECHO]
Apuntar (p. ej. a una criatura enemiga)	[MAYÚSCULAS]
Recargar	[R]
Instrucciones a compañero de equipo	
¡Ayúdame!	[TECLA NUMÉRICA 8]
Arma siguiente	[TECLA NUMÉRICA 2]
¡Sígueme!	[TECLA NUMÉRICA 6]
¡Quédate aquí!	[TECLA NUMÉRICA 4]
Aptitud especial	[ESPACIO]
Cambiar objetivo	[RETROCESO]
Cambiar personaje	[F]
Usar/disparar (un arma)	[INTRO]
Teclas de dirección	
ARRIBA	[ARRIBA]
ABAJO	[ABAJO]
Izquierda	[IZQUIERDA]
Derecha	[DERECHA]
Menú Documentos	[Ñ]
Menú Pausa	[ESC]
Caminar	[MAYÚSCULAS DERECHA]
Teclas de movimiento	
ARRIBA	[W]
ABAJO	[S]
Izquierda	[A]
Derecha	[D]

Nota: en todos los menús (Principal, Pausa, Documentos), al pulsar la tecla [ESC] saldrás de la página en la que estés.

ObsCure

V – OBJETIVOS, PELEAS, MUERTES

1 – Objetivos

Para encontrar a su compañero perdido y desvelar el misterio que envuelve a Leafmore High, los protagonistas deben resolver enigmas, recopilar pistas y sobrevivir a los asaltos de las criaturas con las que se encuentren. En el transcurso de la búsqueda es posible que algunos de ellos mueran. Para completar la aventura, al menos uno de los supervivientes debe descubrir y erradicar las raíces del mal que corrompe al instituto.

2 – Peleas

El instituto está plagado de todo tipo de criaturas, más o menos robustas, con las que los protagonistas deberán enfrentarse. Para ello deben utilizar diversas armas

y municiones, que han de recopilar en el transcurso de la partida (Página 15, Armas). Nota: recuerda utilizar a tu compañero con habilidad para terminar con las criaturas más resistentes (Página 11, Compañeros).

3 – Muertes

Los personajes pueden morir a causa de las heridas producidas por los monstruos. Los demás miembros del grupo podrán coger sus armas y municiones y continuar el juego. (Página 9, jugar una partida: funciones principales).
Si mueren todos los personajes, habrás perdido y la partida se habrá terminado. En ese caso, puedes cargar una de las partidas guardadas o bien comenzar una nueva.

VI – JUGAR UNA PARTIDA: FUNCIONES PRINCIPALES

1 – Movimiento de los personajes

Utiliza las teclas de movimiento para desplazar al personaje activo.

2 – Peleas contra criaturas

Cuando los protagonistas se encuentran con las criaturas, pueden matarlas con las armas que tienen a su disposición.
Para seleccionar un arma, pulsa la tecla [E] y utiliza las teclas de dirección para recorrer una a una las distintas armas que posee el personaje activo. Vuelve a pulsar la tecla [E], o mueve al personaje, para salir del inventario y hacer que el personaje coja el arma seleccionada.

Para librarse de un enemigo

Apunta al enemigo pulsando la tecla de [MAYÚSCULAS] y, a continuación, pulsa varias veces la tecla [INTRO] para disparar o golpear.

El halo negro: La mayoría de las criaturas están rodeadas de un halo negro que las protege. Los estudiantes pueden usar haces de luz para dispersar este halo y acabar antes con el enemigo. Si dispones de una linterna, apunta al enemigo con ella pulsando tecla de [MAYÚSCULAS] y aplica el modo destello manteniendo pulsada la tecla [CONTROL DERECHA] hasta que el halo se haya desvanecido.

ObsCure

AVISO: las criaturas pueden parecer invencibles, especialmente cuando están rodeadas del halo, pero todas tienen un punto débil. Para algunas, debes buscar una zona sensible, mientras que para otras tendrás que prestar atención al momento en que bajen la guardia.

3 – Aptitudes especiales

Cada personaje posee una aptitud propia. Según el contexto (lucha, exploración, enigma) uno tiene siempre ventaja sobre sus amigos.

Al pulsar la tecla [ESPACIO] se puede activar esta aptitud especial. Algunos poderes sólo se pueden utilizar en determinadas condiciones. Cuando se cumplen tales condiciones aparece el símbolo [ESPACIO] en la esquina superior derecha de la pantalla.
Consulta la sección "Personaje" para aprender más acerca de dichas aptitudes.

4 – Uso de objetos

Para seleccionar un objeto, mantén pulsada la tecla [Q] y usa las teclas de dirección para desplazarte por los objetos disponibles del inventario. Pulsa la tecla [INTRO] para mostrar las acciones posibles en el objeto seleccionado, y vuelve a pulsar la tecla [Q] o mueve al personaje para activar el objeto.
(Página 17, Objetos)

5 – Selección de un compañero de equipo

En esta aventura, puedes personificar a cualquiera de los cinco protagonistas.
Puede acompañarte un compañero de equipo elegido entre los restantes. Todo lo que tienes que hacer es acercarte a un miembro del equipo y pulsar [INTRO].
En cualquier momento de la partida puedes controlar a este personaje, que pasará a ser el personaje activo, pulsando [F].
Si deseas cambiar el compañero de equipo debes volver al lugar donde los demás están esperando, el denominado "punto de reunión", antes de seleccionar otro.

VII – COMPAÑEROS DE EQUIPO

Tener un compañero de equipo que te ayude puede resultar muy útil.

1 – Regla general

Para seleccionar un compañero de equipo, coloca al personaje activo junto a otro y pulsa la tecla [INTRO]. Sólo puedes cambiar al compañero de equipo en un «punto de reunión». No obstante, en cualquier momento puedes cambiar al personaje por tu compañero de equipo pulsando la tecla [F].

2 – Comportamiento del compañero de equipo

Puedes influir en las acciones del compañero de equipo:

– [NUM 8] Para que el compañero de equipo ayude al personaje activo. En modo de combate, el compañero de equipo atacará a la criatura que ataque al personaje activo. En caso contrario, le ayudará a encontrar objetos o pistas.

– [NUM 2] Para intercambiar armas con el compañero de equipo. Al pulsar la tecla de dirección abajo se muestra el arma utilizada actualmente. Al seguir pulsándola, el personaje tomará otras armas. Para facilitar las cosas, la pantalla va de una familia de armas a otra con cada pulsación; se selecciona automáticamente la mejor arma del arsenal del compañero de equipo.

– [NUM 6] Para que el compañero de equipo siga al personaje activo. A partir de ese momento, seguirá al personaje activo en sus movimientos y también en las peleas.

– [NUM 4] Para pedir al compañero de equipo que no se mueva. Tu compañero de equipo se comportará automáticamente en modo defensivo.

ObsCure

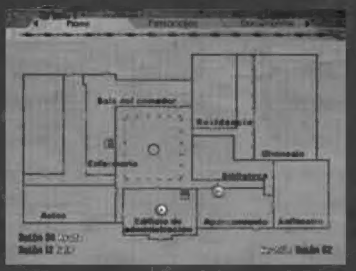
VIII – EL MENÚ DOCUMENTOS

Durante la partida, pulsa [Ñ] para mostrar el menú Documentos. Este menú reúne los documentos que serán útiles a nuestros protagonistas en su aventura.

NOTA: al comienzo de la partida no se puede acceder al menú Documentos.

Mediante las teclas [CONTROL DERECHA] y [MAYÚSCULAS], puedes pasar de una ficha a otra:

1 – Ficha Planos



[ARRIBA] [ABAJO] [IZQUIERDA] [DERECHA]:
En el plano general: cambia el edificio seleccionado
En un plano local: pasa de una planta a otra

[ESPACIO]: Ayuda: muestra los mandos de la ficha Planos

[INTRO]: Introduce el plano detallado del edificio seleccionado y regresa al plano general

[F]: Autoriza al personaje activo y a su compañero a acceder al punto de reunión más cercano.

[A]: ficha anterior

[D]: ficha siguiente

[ESC]: Sale del menú Documentos y reanuda la partida.

En varios momentos de la partida, el personaje caerá sobre los planos de los edificios, para facilitar su estrategia de colocación. Los planos se dividen en dos secciones:

- El plano general:

Si el personaje está fuera de un edificio o no dispone de un plano local del edificio en el que se encuentra, se mostrará por defecto el plano general del instituto. Para obtener el plano detallado de un edificio, mueve el cursor con las teclas de dirección [ARRIBA] [ABAJO] [IZQUIERDA] [DERECHA] hasta las zonas para las que los protagonistas ya tienen plano y confirma la selección pulsando la tecla [INTRO].
Nota: las ubicaciones de las que los jugadores no disponen de plano no están sombreadas en gris y parpadean en rojo cuando se seleccionan.

- El plano local:

El plano local se muestra automáticamente si el personaje activo está dentro de la ubicación en cuestión y ha recogido el plano pertinente. Para volver al plano general, simplemente pulsa [INTRO].

Punto de reunión:
El personaje activo y su compañero pueden llegar al punto de reunión más cercano pulsando [F].
AVISO: esta función no está activa siempre. Por ejemplo, durante una pelea no se puede escapar.

Símbolos utilizados en los planos:
Distintos símbolos ofrecen diversas informaciones relativas a los protagonistas, sus compañeros, el estado de las puertas (ya visitada, cerrada, etc.), la ubicación de un enigma, del objetivo principal actual...

2 – Ficha Personajes

Da acceso a los expedientes académicos de los cinco protagonistas. Para desplazarse por ellos, utiliza las teclas de dirección [ARRIBA] y [ABAJO] (para obtener más detalles, consulta el capítulo Personajes, p19)
La fotografía es un indicador de salud del personaje: cuanto más oscura se ponga, peor será el estado del protagonista.

3 – Ficha Documentos

A lo largo de la partida, los protagonistas recopilan documentos importantes para comprender la historia y para resolver la trama. Esta ficha te permite consultarlas otra vez.

ObsCure

IX – ARMAS

1 – Inventario de armas

Cada personaje posee su propio inventario de armas.
Para recoger un arma, sitúa al protagonista junto a ella y pulsa [INTRO]. En cuanto el personaje recoge el arma, se agrega a su inventario de armas a la derecha de la pantalla.

Para acceder al inventario y recoger un arma, pulsa la tecla [E] y utiliza las teclas de dirección para desplazarte por las armas que posee el personaje activo. Vuelve a pulsar la tecla [E] para salir del inventario (o mueve a tu personaje) y haz que coja el arma seleccionada.

Si tu compañero de equipo se encuentra lo suficientemente cerca, en el menú de armas aparecerá la opción "Dar/Dar todo" y podrás pasarle armas.

Municiones:
Los personajes encontrarán cajas con municiones a lo largo de la partida.
Estas municiones son necesarias para cargar las armas. Hay un tipo de municiones para cada familia de armas. En el inventario de armas podrás comprobar en el icono de cada arma la cantidad de municiones que queda en el cargador y las reservas de municiones del grupo.

Carga de armas:

Las armas de fuego pueden cargarse si el grupo tiene suficientes municiones de reserva.
1 – Si pulsas la tecla [R] el arma que estés usando se cargará automáticamente.
2 – A través del menú de armas:
- Selecciona el arma que quieras recargar pulsando la tecla [E] y las teclas de dirección.
- Luego pulsa la tecla [INTRO]. Entonces aparecerá un menú de contexto ofreciéndote las opciones de cargar el arma, darla o examinarla.
- Haz tu elección con las teclas de dirección y confírmala con la tecla [INTRO].

Nota: el contenido del menú contextual sólo muestra las opciones correspondientes al tipo de arma de que dispongas o a la situación en la que te encuentres. Por ejemplo, si no tienes ningún compañero a tu alrededor no aparecerá la opción "dar".

2 – Familia de armas

Las familias de armas incluyen muchas variaciones con las mismas municiones. La frecuencia de disparo sigue siendo la misma dentro de cada familia, aunque la potencia y la capacidad puede variar entre las distintas armas.

Armas de contacto (3 tipos):
Se trata de armas básicas que se pueden utilizar para golpear en enfrentamientos directos con criaturas o para romper una ventana, objetos, etc.

Pistolas (3 modelos):
Las pistolas son armas rápidas y fácilmente manejables. La frecuencia de disparo es importante, así como la potencia media. Su capacidad permite una carga menos frecuente.

Fusiles (2 modelos):
Los fusiles son muy potentes pero la frecuencia de disparo es baja y tienen que cargarse muy a menudo.

Linternas (3 modelos):
Esenciales para la localización de los objetos ocultos y para ubicarse, las linternas son objetos casi indispensables en una pelea: desvanecen el halo negro de las criaturas, pueden debilitarlas o repelerlas. Las linternas disponen de un modo "destello", que amplifica su efecto sobre los monstruos. Para activar el modo destello, pulsa y mantén pulsada la tecla [CONTROL DERECHA].

Armas especiales:
En el transcurso de la búsqueda, los protagonistas pueden descubrir otras armas más o menos disparatadas.

3 – Combinaciones

Algunas armas pueden utilizarse en combinación con una linterna. Debes disponer de cinta adhesiva para dicho fin. Selecciona la cinta adhesiva en el inventario de objetos, pulsa [INTRO] para mostrar el menú contextual y selecciona la opción "pegar linterna a", a continuación selecciona el arma deseada. Para confirmar la elección, pulsa [INTRO].

ObsCure

X – OBJETOS

Para recoger un objeto, sitúa al protagonista junto al mismo y pulsa [INTRO].
NOTA: vigila la dirección en la que está mirando el personaje activo; puede que haya visto algo interesante.

1 – Inventario de objetos

En cuanto se recoge un objeto, éste se agrega al inventario de objetos. El inventario es común para todos los personajes. Se muestra en la esquina inferior izquierda de la pantalla y se controla de la misma forma que el inventario de armas, mediante un menú contextual pero con la tecla [Q].

2 – Familia de objetos

Botiquines de primeros auxilios
Los maletines médicos y las botellas de bebidas energéticas sirven para recuperar fuerzas. Los protagonistas pueden curarse ellos mismos o a sus compañeros, si están cerca, a través del menú contextual.

Discos
El disco te permite guardar la partida cuando quieras. Cada vez que guardas datos se utiliza un disco entero, por lo que debes usarlos con moderación.

Herramientas
Destornillador, alicates, ganchos...muchas herramientas útiles para echarte una mano cuando lo necesites.

Cinta adhesiva.
La cinta adhesiva se utiliza para combinar linternas y armas de fuego.

Llaves
Después de su uso, las llaves se eliminan del inventario.

Objetos específicos
Hay determinados objetos que son específicos para resolver un enigma. Tras resolverlo, dichos objetos desaparecerán del inventario.

XI – GUARDAR Y CARGAR

1 – Guardar la partida

Puedes guardar la partida en cualquier momento durante el juego, siempre que dispongas de discos.

Cuando desees guardar la partida, utiliza un disco para mostrar el menú guardar. Selecciona la celda en la que deseas guardar la partida con las teclas de dirección y pulsa [INTRO] para confirmar la elección. ATENCIÓN: Durante la última pelea no se pueden guardar datos.

2 – Cargar una partida nueva

Desde el Menú Principal o el Menú Pausa ([ESC]), selecciona «CARGAR». Aparecerá el menú de carga. Resalta la ubicación deseada mediante las teclas de dirección y, a continuación, confirma la elección con la tecla [INTRO].

XII – EL MODO COOPERATIVO – 2 JUGADORES

OBSCURE tiene un modo cooperativo que permite jugar a dos jugadores al mismo tiempo.

Para que el segundo jugador entre en la partida, un compañero de equipo debe escoltar al personaje que se sigue.

Cada jugador usará un modo de control:

- Si el jugador 1 usa un teclado, el jugador 2 deberá usar un mando.
- Si el jugador 1 usa un mando, el jugador 2 podrá usar otro mando o el teclado.

Para controlar al compañero de equipo, el segundo jugador debe pulsar la tecla Pausa en su teclado. El primer jugador debe pulsar la tecla [INTRO] para confirmar.

El modo cooperativo funciona de la misma forma que las partidas en modo solitario. En este modo, el inventario de objetos es común a ambos jugadores y puede controlarse igual que en modo solitario. No obstante, se sigue diferenciando el inventario de armas, pues cada personaje tiene sus propias armas.

Los dos personajes que se siguen siempre se mantienen unidos. Si un jugador decide cambiar de habitación pasando por una puerta, por ejemplo, el otro jugador le seguirá automáticamente.

La cámara permanece centrada en uno de los dos personajes. Si el personaje que se sigue sale de la pantalla, una flecha apunta en su dirección. La tecla [F] permite pasar de estar centrado en un personaje a estar centrado en el otro.

Para volver al jugador en modo solitario, pulsa Pausa en el segundo mando y confirma la elección con la tecla [F]. El personaje controlado por el segundo jugador pasará a ser un compañero de equipo normal y puede quedarse con las armas que el segundo jugador haya recogido.

ObsCure

XIII – LOS PERSONAJES

Kenny Matthews

Kenny es un deportista consumado que pasa la mayor parte del tiempo jugando al baloncesto con sus amigos y saliendo con su amiga Ashley en particular. Aunque es un estudiante mediocre se considera un compañero enrollado porque es el capitán del equipo de baloncesto del instituto. Es del tipo de bravucones que actúan antes de pensar. Si hubiera sabido a lo que se exponían, posiblemente se lo hubiera pensado dos veces antes de arrojarse a los pies de los caballos...

Aptitud especial:

Kenny tiene una gran fortaleza física, lo que le permite correr más rápido, golpear más fuerte y tener más resistencia. Cuando pulsas [ESPACIO] Kenny comenzará a correr durante un tiempo.

Shannon Matthews

Shannon es la hermana pequeña de Kenny y no se parece mucho a él. Estudiante inteligente y brillante, se viste con moda rebelde, ligeramente provocativa para compensar su inteligencia y para parecer mayor...Tiene una respuesta para cada pregunta y un gran corazón.

Aptitud especial:

Shannon puede cuidar de sus compañeros mejor que los demás. Además, pulsando [ESPACIO], Shannon te proporcionará valiosa información sobre el enigma actual.

Ashley Thompson

A pesar de su aspecto sofisticado y de su afiliación al centro de belleza, no se impresiona tan fácilmente. Puede volverse muy violenta con sus oponentes cuando es necesario. Descarada e incluso un poco impertinente, intenta actuar de forma madura a la vez que se toma las cosas con calma bajo cualquier circunstancia. Es la novia de Kenny y por tanto la primera en preocuparse de su desaparición.

Aptitud especial:

Cuando juegas con Ashley tienes ciertamente una ventaja en la mayoría de las peleas. Es la única que dispara doble con un arma de fuego. ¡Tiene un notable golpe de bate! Pulsa la tecla [ESPACIO] durante una pelea para lanzar su golpe especial.

Stanley Jones

Stanley Jones prefiere ver pasar el tiempo e inventar en lugar de estudiar. A menudo anda metido en asuntos arriesgados y tiene vista para los buenos tratos. Tranquilo e ingenioso, es el mejor amigo de Kenny.

Aptitud especial:

Jugando con Stanley, algunas cerraduras de puertas o vitrinas aparentemente frágiles dejan de ser un obstáculo. Permaneciendo junto a ellas, Stanley las abre pulsando [ESPACIO]. Cuando pulsas [ESPACIO] te dirá si hay algo que recoger en la habitación.

ObsCure

Josh Carter

Josh Carter es el típico pequeño periodista que dedica el tiempo libre a leer novelas de ciencia ficción y a trabajar en sus películas. Es un estudiante curioso y siempre anda en busca de primicias diversas y "la historia del siglo". ¡Pero puede que esta vez la haya encontrado!

Aptitud especial:

Jugando con Josh, verás que los objetos o las pistas parpadean inmediatamente cada vez que entras en una habitación (mientras que los objetos sólo parpadean cuando pasas a su lado). Además, en cualquier momento, pulsando [ESPACIO] Josh te dice si te has dejado algún objeto sin recoger en la habitación.

XIV – CRÉDITOS

Desarrollado por **Hydravision**
Una coproducción **Hydravision-MC2-Microïds**
Editado por **MC2-Microïds**

Producción
Productor ejecutivo
Pierre LEROUX

Director técnico
Lionel FUMERY

Diseñador jefe del juego
Emmanuel HORRENT

Diseño del juego
Emmanuel BERNARD

Diseño de niveles
Tony MARQUES

Sistema de sonido y soluciones
Bruno CARREZ

Programación
Christian MARTIN

Guión
Tony MARQUES

Director artístico
Anthony LEJEUNE

Artista principal de fondos
Yann MAHEUST

Artistas de fondos
Jérôme CAMPRASSE
Thibault COURBET
Alexandre CRAMPON
Benjamin LUCAS

Artista de atrezzo
Catherine BOUCHEZ

Supervisor cinematográfico
Laurent SAUVAGE

Personajes y cinematografía
Julien VANHOENACKER

Artista conceptual
David BAUWENS

Animador principal
Olivier FEUTRY

Animadores
Nicolas MONIER
Yann VILAIN

Animadores secundarios
Dimitri DASSONNEVILLE
Dominique JOUIS

Ajustes de cámara
Guillaume COLOMB

Hydravision Entertainment

Presidente
Denis POTENTIER

Responsable financiero
Isabelle PENNINCK

Auxiliar administrativo
Jamila OUAHID

Empleo y alimentación
Annie MICHIEL

Director de marketing
Jerome DUHAMEL

MC2 - Microïds

Director de producción
Daniel COHEN

Productor
Catherine PEYROT

Ajustes del juego
Emmanuel NOUAILLE

Director de Calidad
Franck QUERO

Controlador principal
Matthieu CLOIX

Manual
Philippe Tihy

Marketing

Equipo internacional MC2

Director internacional
Olivier Grassiano

Gerente territorial
Sevan Kessissian

Virgin Play España

Director ejecutivo
Francisco Encinas

Gerente de marketing
Javier Rodríguez

Jefe de producto
Jorge Carbonell

Música

En el juego :

Música escrita, producida y supervisada por
Olivier DERIVIERE

Sistema de sonido de música y script por
Bruno CARREZ

Interpretado por
La Maîtrise des Hauts-de-Seine

Coro infantil de la Opera Nacional de París

Director :
Gael Darchen

ObsCure

Coro infantil de la Opera Nacional de París
Director : Gael Darchen

Nacido en París en 1970, comienza sus estudios musicales en piano y trompeta. Fascinado por la voz, continúa con dirección coral en 1990 y dirige dos coros adultos en 1992 y 1993. Su excelente contacto con los niños le lleva a unirse al Maîtrise des Hauts-de-Seine en 1995, para preparar a los niños para sus conciertos y producciones en la Opera Nacional de Paris, el Theatre des Champs-Elysées, la Opera Comique o el festival de Aix-en-Provence. Se convierte en director de la Maîtrise des Hauts-de-Seine en 1999, defendiendo el espíritu y la calidad de los coros que la constituyen. Desarrolla una pedagogía original basada en el acceso a la música por la imaginación y crea un M.A. multi-modular que coloca al conjunto en la cima de la referencia de coros infantiles.
Como director invitado, ha colaborado con las principales instituciones internacionales como, por ejemplo: el Festival Internacional Baalbeck (Líbano), el Festival Internacional de Edimburgo (Escocia), el Palacio del Escorial (España), el Festival Internacional de Jerash (Siria), San Pedro en Roma, (Italia), la Ópera de Burdeos (Francia), el Theatre du Jeu de Paume (Francia), el Auditorium de Dijon (Francia) así como en Alemania, Bélgica, Suiza y el Reino Unido, Hong Kong, Marruecos, Japón. Está reconocido unánimemente con uno de los mejores especialistas en voces infantiles. Como artista de múltiples talentos, ha adquirido un notable conocimiento y ha creado un amplio repertorio que incluye obras sacras (Pergolesi, Bach, Haydn, Mozart, Delibes, Poulenc), música profana, ópera (El pequeño deshollinador de Britten), música de películas (Blueberry) o videojuegos (Obscure). En 2002 realizó una grabación del Stabat Mater de Pergolesi (Forlane distributors).

Maîtrise des Hauts-de-Seine - 9 bd A. Briand - 92150 Suresnes - France
Tel. 00 33 1 47 72 30 30

Fuera del juego:

"STILL WAITING" performed by SUM 41
(Deryck Whibley / Greig A. Nori)
Video clip directed by Marc Klasfeld
© 2001 EMI April Music (Canada) Ltd - Rectum Renovator Music / Chrysalis Music Ltd.
℗ 2002 The Island Def Jam Music Group
COURTESY OF CHRYSALIS MUSIC FRANCE, EMI MUSIC PUBLISHING & UNIVERSAL MUSIC PROJETS SPECIAUX

La canción que suena en los créditos es diferente según el idioma elegido.

"WIR KOMMEN (Was hier los ist)" performed by SPORTFREUNDE STILLER
(P.S Brugger / R.Linhof / F.Weber)
© Edition Sportfreunde - Arabella Musikverlag c/o BMG Music Publishing France
℗ 2004 Motor, A Universal Music Company
COURTESY OF BMG MUSIC VISION & UNIVERSAL MUSIC PROJETS SPECIAUX

"DON'T THINK THE WAY THEY DO" performed by SPAN
(J. N. Bernhoft – F. Nilsen – F. Wallumrod – V. Stavnes)
Video clip directed by Hallgrim Haug
© Waterfall Music AS / Universal Music Publishing / Copyright control
℗ 2002 Universal Island Records Ltd.
COURTESY OF UNIVERSAL MUSIC PROJETS SPECIAUX

"SUPERSONICA" performed by DAWHOLEENCHILADA
(J.J. Lopez- J.A. Diaz- E. Munar- P. Ochando – C. Tejedor)
Video clip directed by David Sousa
© Nova Ed. Musicales / Universal Music Publishing
℗ 2002 Mercury Spain, A Universal Music Company
COURTESY OF UNIVERSAL MUSIC PROJETS SPECIAUX

Diseño gráfico
Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2003 by RAD Game Tool, Inc.

ObsCure

GARANTÍA

Garantía limitada de 90 días

Virgin Play S.A. garantiza al comprador original de este producto que el medio físico sobre el que está grabado el programa de software del mismo no sufrirá, en condiciones y con utilización normales, ningún tipo de defecto de material ni de funcionamiento durante un periodo de 90 días a partir de la fecha de compra. La responsabilidad total de Virgin Play S.A. bajo el periodo de garantía limitada mencionado anteriormente consistirá, como única opción, en reparar o sustituir sin cargas el producto, a condición de que éste sea devuelto en condiciones originales al punto de venta junto con una copia del recibo.

SERVICIO AL CONSUMIDOR

Virgin Play S.A.
Departamento de soporte técnico
Teléfono : 91 789 35 50. De lunes a viernes de 10:00 a 14:00
Fax : 91 789 35 60
E-mail : virginplay@virginplay.es
Por carta : Virgin Play S.A. Paseo de la Castellana 9 – 11. 28046 Madrid

© 2004 MC2 – Microïds / Hydravision Entertainment. Todos los derechos reservados.

ObsCure